Luigi Comi

1 Milione di copie vendute

Java 2

flash

Un vero manuale per mettersi in tasca Java 2

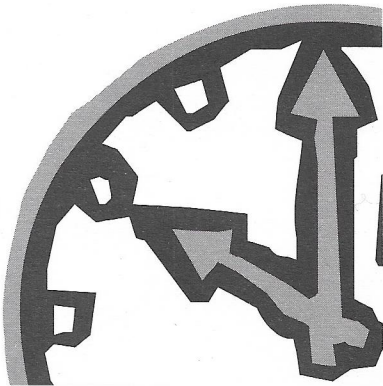
Luminose lezioni da dieci minuti

APOGEO

Java 2

Luigi Comi

flash



APOGEO

Nella stessa collana:
Acrobat Flash
Linux Red Hat 7 Flash
Fireworks 4 Flash
Costruire siti Web Flash
Photoshop 6 Flash
Computer Flash II edizione
Internet Flash
Dreamweaver 4 Flash
Access 2000 Flash
Excel 2000 Flash
FrontPage 2000 Flash
Office da 2000 a XP Flash
Windows 98 Flash
HTML 4 Flash
Visual Basic 6 Flash
Ufficio Mobile Flash
Office 2000 Flash

Luigi Comi

Java 2

flash

APOGEO

Java 2 Flash
Seconda edizione

Autore:
Luigi Comi

Copyright © **2001 – Apogeo s.r.l.**
Viale Papiniano 38 – 20123 Milano (Italy)
Telefono: 02-461920 (5 linee r.a.) – Telefax: 02-4815382
email: apogeo@apogeonline.com
U.R.L.: http://www.apogeonline.com

ISBN 88-7303-908-1

Impaginazione: Infostudio

Redazione: Infostudio

Copertina e progetto grafico: Enrico Marcandalli

Responsabile di produzione: Vitiano Zaini

Tutti i diritti sono riservati a norma di legge e a norma delle convenzioni internazionali. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta con sistemi elettronici, meccanici o altri, senza l'autorizzazione scritta dell'Editore.

Indice

Introduzione 1

Capitolo 1 – Che cos'è Java? 5

Uno strumento per migliorare Internet 5
Un linguaggio di programmazione vero e proprio 7
Un po' di storia 8
Java funziona su tutti i computer 9
Java è alla portata di tutti 10
Il futuro 11

Capitolo 2 – Installazione di Java 2 Platform 13

Requisiti per l'utilizzo di Java 13
Come procurarsi il software 14
Le versioni disponibili 16
Avvio dell'installazione 17
La documentazione in linea 19

Capitolo 3 – *Subito all'opera!* 21

Scrittura della prima applicazione 21
Compilazione 23
Esecuzione 24

Risoluzione dei problemi 26
Il compilatore non si trova 26
Il file sorgente non si trova 26
L'interprete non trova la classe 26
Vengono visualizzati dei caratteri strani 27

Capitolo 4 – HTML in pillole 29

Ipertesti: la nuova frontiera 29
Struttura di una pagina Web 31
Paragrafi 32
Collegamenti 33
Immagini 36
Titoli 38
Formattazione del testo 40
Riepilogo dei principali codici HTML 41

Capitolo 5 – Gli applet 43

Differenze tra applicazioni e applet 43
Scrittura del primo applet 44
Compilazione dell'applet 46
Richiamo da una pagina Web 46
Verifica dell'applet 48
Visualizzazione dell'applet con Applet Viewer 48
Visualizzazione dell'applet con Netscape 48
Risoluzione dei problemi 51
Applet Viewer non si avvia 51
Applet Viewer visualizza un messaggio di errore 51
Vengono visualizzati dei caratteri strani 52
L'applet non viene visualizzato nel browser Web 52

Capitolo 6 – La programmazione orientata agli oggetti 55

Classi e oggetti 55
Attributi e variabili istanza 56
Comportamenti e metodi 56

Un esempio concreto 56
Una gerarchia ereditaria 58
Interfacce 59
Package 60

Capitolo 7 – Fondamenti della sintassi di Java 63

Istruzioni 63
Blocchi 63
Commenti 64
Identificatori 64
Parole chiave 65
Variabili 65
Tipi di dati 67
Letterali 67
Letterali carattere 67
Letterali stringa 68
Letterali interi e a virgola mobile 68
Letterali booleani 69
Operatori 69
Separatori 71
Espressioni 71
Operazioni aritmetiche 72
Incremento e decremento 73
Assegnamento 73
Confronto 74
Operazioni logiche 74
Operazioni sui bit 75
Operazioni sulle stringhe 75
Operazioni su oggetti 75

Capitolo 8 – Altri elementi fondamentali 77

Istruzioni condizionali 77
L'istruzione if 77
L'operatore condizionale 78
L'istruzione switch 78

Cicli 80
I cicli for 80
Cicli while 81
Cicli do 82
Array 82

Capitolo 9 – Classi e oggetti 87

Creazione di classi e oggetti 87
Variabili di classe e istanza 88
Costanti 89
Utilizzo dei metodi 89
Utilizzo delle variabili all'interno dei metodi 90
Passaggio di parametri 91
Metodi istanza e di classe 92
Le classi fornite con Java 93

Capitolo 10 – Un'applicazione non banale 95

Un esempio concreto 95
Importazione dei package di sistema 96
Dichiarazione della classe e delle variabili istanza 96
Il costruttore 97
Metodi di servizio 97
Il metodo main() 100
L'applicazione completa 100

Capitolo 11 – E ora, un applet 105

Struttura degli applet 105
Scrittura e compilazione 107
Verifica con un browser Web 109
Analisi del codice dell'applet 111
Passaggio di parametri 113

Capitolo 12 – Un'interfaccia utente "tradizionale" 115

Controlli fondamentali 115
Pulsanti di comando 116
Etichette di testo 117

Caselle di controllo 119
Pulsanti di opzione 120
Menu di scelta 122
Caselle di testo 123
Aree di testo 125
Elenchi a scorrimento 127
Cursori 128
Posizionamento dei controlli sullo schermo 129
Azioni 130
Finestre e menu 132
Menu 132
Finestre di dialogo 134
Mouse e tastiera 137

Capitolo 13 – Swing 139

Utilizzo di Swing 139
Un programma Swing 140
Aggiunta dei componenti 142
Le novità di Swing 143
Lo stile 143
Tasti rapidi 143
Caselle descrittive 144
Tabelle 144
Alberi 144

Capitolo 14 – Elementi grafici 147

Coordinate 147
Elementi fondamentali 147
Linee 148
Rettangoli 149
Poligoni 150
Ellissi e cerchi 152
Archi 153
Testo 154
Colore 155

Capitolo 15 – Animazioni e suoni 157

Un esempio concreto 157
Che cosa sono i thread? 160
Problemi di sfarfallio 161
Suoni 162

Capitolo 16 – JavaBeans 163

Che cos'è JavaBeans? 163
I bean 164
Il BDK 164
Glasgow 167

Capitolo 17 – Controllo della rete 169

Gestione dei collegamenti di rete negli applet 169
Apertura di una connessione Web da un applet 171
Problemi di sicurezza 172

Capitolo 18 – Argomenti avanzati 175

Dichiarazioni di variabili e metodi 175
Livello pubblico 176
Livello protetto 176
Livello privato 176
Livello di default 177
Package 177
Interfacce 179
Multithreading 180
Bytecode 181

Capitolo 19 – Risorse e informazioni utili 183

Accessori interessanti 183
Microsoft Visual J++ 183
Borland JBuilder 184
JDesignerPro 184
Jamba 184
Visual Café 185
Altri strumenti di sviluppo 185

Siti Internet con informazioni su Java 186
Il sito Web di Java 187
JARS (Java Applet Rating Service) 187
Gamelan 187
Java Boutique 189
Apogeo 189

Indice analitico 191